Master of Monsters Final

Rings of Twilight

マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル データブック



STORY

ミッドガルド。狭間の地。長き平穏の中に埋もれていたこの静かな土地に、再び邪悪なる嵐を運んでくる者がいようとは、いったい誰が想像できたであろうか。

その者の名はコリン。ウトガルドの覇王。コリンは地下より呼び出したモンスターの軍勢を従え、瞬く間に地上を蹂躙した。ミッドガルドの王ウォルフェと、その配下の軍団は勇敢に戦ったが、魔物の軍勢を従えた覇王はそれを圧倒した。ウォルフェ軍の中には、いささかも衰えぬ覇王軍の勢いを見て、天界に助けを求めてはどうかという意見も出たが、ウォルフェは頑固に、耳を貸そうとしなかった。

魔物らがいよいよ王都に迫ったとき、決断を下そうとしない王を残したまま、騎士長リスターがひとり都を飛び出した。リスターは、単騎囲みを破り、天界の王ヘイムダルに援軍を求めた。勇者の声に応じたヘイムダルは、百万の精鋭を地上へと送った。天界の後ろ楯を得たリスターの軍団は、覇王コリンの魔物の軍勢を押し戻すのに成功する。しかし、彼らにはそれだけが精一杯であった。彼らは、魔物を打ち砕くほどの力までは持っていなかった。

そして地上は、再び穏やかになった。だがそれは、ほんのうわべだけの平穏に過ぎなかった。

それから３世代が過ぎた。ウォルフェ王は乱心し、国を追われた。覇王コリンは暗殺された。しかし、魔物の軍勢と、王都を守る軍団とは、その微妙な力の均衡を保ったまま、ずっとそこに存在し続けていた。

だが、東の島にいた者が、〝黄昏の指輪〟を手にした瞬間、その均衡は崩れ去ったのだ。釣り合っていた天秤を揺らし始めるのは、まったく別の第３の勢力。そう、〝黄昏の指輪〟は、その者に強大な、天秤を傾けるに足る力を与えたのだ。指輪を手にした者は、歩き始めた。覇王コリンの孫レギンと、リスターの孫リスターⅢ世が睨み合いを続ける、その土地に向かって。

力の均衡を崩し、天秤を傾け、長き戦いを終わりにするために。



基礎編

ここでは、『マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル』の、基礎中の基礎である部分を紹介する。前作までとの違いを把握し、後半のデータを自在に活用できるようにするのだ！

さあ、ついについに来たぞお、アレが来たんだあ。いいのかあ、きたんだぞお。しかし、はやる気持ちはわかるが、まあ落ち着け。誰もが待ちに待ってた『マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル』だから、たかぶるハートを抑えるのが難しいというのはよくわかる。が、あせって手を出しても、相手はあの『マスター・オブ・モンスターズ』シリーズの最新作。大ケガをするのがオチだ。ここはひとつ、深呼吸などをして、心を鎮めたあとで、この付録を熟読し、必要な知識をあらかじめ大脳に詰め込んでおいたほうがいいぞ。悪いことは言わないから。

そういうわけで、ここからの3ページは、「基礎編」だ。『マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル』のゲームシステムを、前作までのものと比較して、わかりやすく解説している。ここでじっくり、基本的なことを学んでいくがいい。早く本編に入りたいからといって、基礎をおろそかにすると、あとで泣くことになるぞ。

そうそう、以後『マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル』は『ファイナル』、『マスターオブモンスターズⅡ』は『Ⅱ』、『マスターオブモンスターズ』は『元祖』と表記することにする。『マスター・オブ・モンスターズ』という単語自体は、『MofM』と略する。

ちなみに、画面写真はすべて開発中のものなので、そのつもりで。

POINT 1 マルチシナリオ

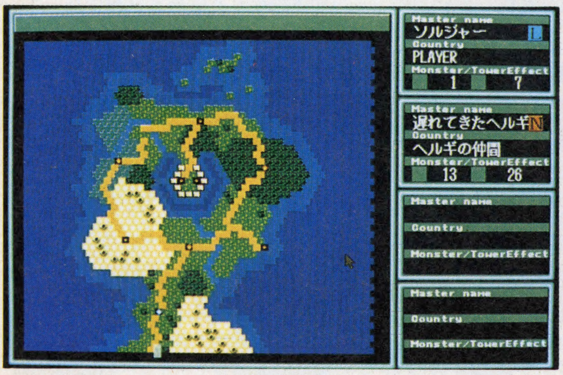
『ファイナル』には、ストーリーがある。それも、ただのストーリーではない。なんと、マルチシナリオなのだ。『元祖』や『Ⅱ』にも、キャンペーンなどにバックグランドストーリーがあったが、それらはしょせんゲームの導入部でしかなかった。実際にプレーを始めてしまうと、その後はもう必要なくなってしまう程度のものだったのだ。

それが、『ファイナル』ではまるで違う。『ファイナル』では、ゲーム中にしばしばイベントが発生する。そのとき、プレーヤーがどう行動するかということによって、その後のストーリーがコロコロ変わっていく。そして、ストーリーが変わると、発生するイベントもまた変化していくのだ。

ストーリーが分岐していくのは、イベント上で選択したときだけではない。ある条件を満たさなければ発生しないイベントというのもあり、発生しないことによって、発生したときとストーリーが変わってしまうことだってある。つまり、プレーヤーが意識しないうちに、話がまるで変わってくることだって日常茶飯事ということだ。

要するに、プレーする人によって、ストーリーは思いっきり違ってくるのである。同じになるほうが珍しいだろう。一度クリアーしても、何度も何度も楽しめてしまうわけだな。

さらに付け加えると、どんな選択をしても、ゲームが行き詰まったりすることは絶対にない。どのようなルートを通っても、ちゃんとそれぞれの展開にふさわしいエンディングが用意されている。つまり『ファイナル』は、ものすごく自由度の高いソフトなわけだ。もはや、ファンタジーシミュレーションゲーム、という既成の枠内には、とてもじゃないが収まりきらない作品になってしまっているのだ。プレーするときには、そこらへんのところをよくキモに命じて立ち向かわなくてはならないぞ。『ファイナル』恐るべし！



☗前２作に比べ、非常にストーリー性が豊かになった『ファイナル』。こうなると、もはやただのファンタジーシミュレーションとは言えない。



☗このように、プレー中にはちょくちょくイベントが発生する。その後の展開が、イベント内での選択によって思いっきり変わってしまうのだ。

POINT 2 選べるマスター

プレーを始める前には、必ずマスターを選ばなくてはならないというのが、『MofM』シリーズの鉄の掟。『元祖』は5人、『Ⅱ』は3人の中から、ひとりを選ばせるというシステムだった。

さて、『ファイナル』では、それはどうなったのだろうか？

最初のストーリーの部分でも述べていたように、『ファイナル』の主人公は、〝黄昏の指輪〟を手に入れた者である。指輪によって、主人公は、マスターとなるべき力を与えられたのである。要するに、指輪を手に入れる前は、ただのモンスターにしかすぎなかったのだ。

さて、『ファイナル』では、マスターになることができるモンスターは9種類。すなわち、ソルジャー、エルフ、龍、アマゾネス、バーバリアン、トロール、スケルトン、ウルフ、鬼、である。プレーヤーは、これらの中からひとつを選び、そいつをマスターにできるわけだ。もちろん、どの種族を選ぶかにより、マスターになったときの能力が変わってくることは、言うまでもないだろう。



⬅画面の右上にマスターの顔が出る。その下にあるのは、今動かしてるモンスター名だ。

そしてさらに、マスターとなった者は、どんなマスターになるかを決めなくてはならない。すなわち、ウォーロック、ネクロマンサー、サモナーの3種類である。これまた、どの名前を名乗るかによって、能力が変わってくるのはもちろんだ。

まとめると、『ファイナル』では、モンスター9種族かけるマスター3種類で、27もの違った性格のマスターを選ぶことができる、とまあこういうわけだ。マスターによって、クラスチェンジの仕方や、覚える大魔法などが違うので、1回ゲームをクリアーしたからと言って、マスターのすべてを把握した、とはとても言えない。かといって、すべてのマスターでクリアーしようとしたら、最低でも27回プレーしなくてはいけないわけだから、えらく大変だ。

とにかく、マスターの選択から、「どれにしようかな～」と楽しめちゃうわけだから、『ファイナル』はつくづく大したものなのである。

POINT 3 強烈なモンスター

『ファイナル』では、前作に比べて、モンスターが持つパラメーターが格段に増えている。まず、LAW、NEUTRAL、CHAOSの属性があるのは、いつものことだが、今回はそれ以外に、かなり細かい防御属性というものがある。『ファイナル』では、攻撃そのものに属性がある。物理攻撃、魔法攻撃、武器攻撃、特殊攻撃、どれも例外ではない。その数は、地、水、火、風、精神の第1グループと、毒、睡眠、化石、錯乱、魅了の第2グループで、合計10種類にもなる。各攻撃は、第1グループの属性を必ずひとつだけ持っている。第2グループの属性については、まったく持っていない場合もあるし、ふたつ以上持っている場合もある。

そして、各モンスターは、その10種類の攻撃方法それぞれに対して、防御力の値が決められている。火の属性を持つ攻撃には強いが、水の属性の攻撃には弱いモンスターや、毒に対しては完全な耐性を持つモンスターなどが存在する、というわけだ。

これはつまり、モンスターの特徴をよく把握せずに戦闘に臨んだりすると、多大なダメージを食らってしまうことがあるということだ。また、逆に考えれば、モンスターの特性をしっかり認識していれば、戦闘を有利に運ぶことができる、ということでもある。

パラメーターの細分化が、奥深い戦闘を生んだわけだ。

モンスターについては、もうひとつ大きな変更点がある。それは、モンスターが召喚以外の手段でも、仲間になることがある、ということだ。『Ⅱ』までは、配下のモンスターを増やすのには、召喚するか、もしくは大魔法で敵のモンスターを捕まえてくるかしかなかったのだが、『ファイナル』ではそれ以外にも、イベントで仲間にする、アイテムを使って新しいモンスターを合成する、というような新しい手段が増えている。

具体的なことはあまり書けないが、キミもきっと、プレー中にそんな場面に出くわすことがあるだろう。



➡モンスターのパラメーターは、こんなに細かく設定されている。負けそう。

POINT 4 かっこいい大魔法

『ファイナル』での大魔法は、魔法に費やすマジックポイントの概念が、非常に大きく変わった。今までの大魔法では、その魔法をかけるために使うマジックポイントや、その魔法の効果などは、すべて最初から設定されていたが、『ファイナル』では、そういったものはまったく設定されていない。『ファイナル』での大魔法は、それに費やすマジックポイントを、プレーヤーが自分で調節することによって、その効果を加減することができるのだ。

これは、魔法の威力を小さくするときに、より効果を発揮することになるだろう。たとえば、敵の体力を大魔法でそこそこに奪っておき、トドメだけ配下のモンスターに刺させたいというようなときには、ちょっとマジックポイントの量を減らしてやればいい、というわけだ。マジックポイントの量をうまく加減するためには、わりと熟練が必要かもしれないが、うまく使いこなすことさえできてしまえば、かなり有効な手段になるはずである。

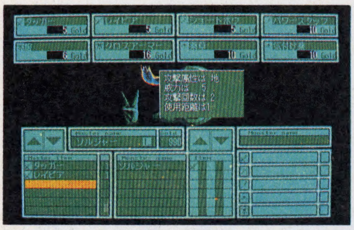
また、今回は、回復魔法を敵にかけたり、攻撃魔法を味方にかけたりすることもできる。要するに、今までは力押しだけだった大魔法が、デリケートな使い方ができるようになり、戦い方の幅がまた増えたというわけだ。



⬆大魔法をかけるときのグラフィックは、今回もかっこいいぞ。シュババババー、って感じで。

POINT 5 素敵なアイテム

『ファイナル』には、『Ⅱ』を遥かに超える数のアイテムが隠されている。ここで詳しい数値を明かすわけにはいかないが、その数は『Ⅱ』の2倍や3倍どころではない、と言えば、そのすごさの片鱗ぐらいはわかるだろう。



⬆マップとマップの間に、武器や鎧を買ったりすることもできるのだ。こんなふうに。

今回、これだけアイテムの数が増えた一因には、武器や防具という概念が生まれた、ということが挙げられる。『ファイナル』では、ソルジャーやバーバリアンなど、ヒューマノイド系のモンスターは、武器や鎧などを装備して、その能力を強化させることができるのだ。ヒューマノイド系のモンスターは、その小ささゆえに、巨大なモンスターに対して、どうしてもパワーの面で劣ってしまう。しかし、強力な武器を装備することさえできれば、そのパワーの差を埋めることは可能なのだ。

また、『Ⅱ』ではマスターしか使えなかったアイテムが、『ファイナル』では、モンスターが所持、使用できるようになった。もっと正確に言うと、マスター専用のアイテムと、モンスター専用のアイテムの2種類があるのである。

今回アイテムは、今までのように敵を倒したり、塔を占領したりしたときだけでなく、マップ上にある宝箱を開けたり、村などに立ち寄ったりしたときに手に入れることも多い。

POINT 6 そのほかモロモロ

ここまで述べてきたことだけでも、結構大変な変わりようだが、そのほかにも変更点は山ほどある。その中でも、特に大きいものと言えば、1日の時間の分け方が変わったことだろう。『Ⅱ』までは、1日は4ターンで構成されていたが、『ファイナル』では1日は8ターンである。また、時間によるLAW、CHAOSのモンスターの力の変化も、以前に比べてかなり大きくなっている。朝や日没時には、LAWとCHAOSがほとんど互角に戦っていたとしても、深夜になると、CHAOSはLAWの倍近くの力を持つようになってしまう。真っ昼間だと、ちょうどその逆になる。つまり、『ファイナル』では、今まで以上に時間に気を配らなくてはならないわけだ。

また、マップごとの制限ターン数がなくなったことも、『ファイナル』での変化のひとつだ。しかし、ただ安心してはいられない。確かにマップごとの制限ターンはなくなったが、そのかわり1本のシナリオを通しての制限ターンは、ちゃんと設けられている。

要は、プレーヤーの意志で、このマップはじっくりとプレーしよう、このマップはとっとと脱出してしまおう、といったような選択ができるようになった、ということなのだ。

⬇こんなに暗くなってしまうと、LAWのモンスターにはなすすべがない。ひたすら逃げ回れ。



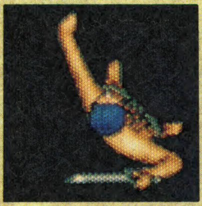
データ編

『ファイナル』の基礎はバッチリ会得したかな？　じゃ、次はデータ編だ。モンスターの進化の仕方からアイテムに魔法まで、これまたジックリと紹介するぞ。

モンスターはやっぱり進化する

ナンたって『MofM』シリーズの醍醐味は、モンスターのクラスチェンジ!!　これがなきゃ面白さが半減してしまう。てなわけで、『ファイナル』のモンスター一進化一覧を紹介しよう。クラスチェンジしないヤツもいるようだけど、今回はコイツらに注目。というのも、どうやらアイテムによってトンでもないものに変身するヤツがいるらしいぞ。

ソルジャー系　L



ソルジャー ▶9 ファイター ▶9 フェンサー ▶9 ヒーロー

特に特徴がないのが特徴か？　いろんな武器や防具が使えるので、格闘させればけっこう役に立つヤツだ。数をそろえて前線で使っていればそのうち進化するだろう。やっぱり、ヒーローってのがいい。

エルフ系　L



エルフ ▶8 ハイエルフ ▶8 マスターエルフ ▶8 エルフキング

このエルフは、山エルフのようだ。知性はすっごく高いし、毒や化石の攻撃にも強い。しかも器用で、弓矢や魔法の武器を持たせると非常に強い。でも、体力に難アリなので、じっくり育ててあげたい。

エンジェル系　L



エンジェル ▶7 アークエンジェル ▶8 ケルビム ▶9 セラフィム

天使は、さすがに天界の住人だけあって強い強い。マジックポイントはトップクラスだし、ヒットポイントもそこそこ。さらに空だって飛べちゃうし、魔法の威力もすさまじい。進化すれば無敵かな？

ペガサス系　L



ペガサス ▶7 モノペガサス ▶8 天馬 ▶9 麒麟

空を飛べるから移動力はあるし、力があるから戦闘能力も高い。なんとなく、塔の占領専門に使ってしまいがちなヤツだけど、大事に育てていけばけっこう強くなりそう。麒麟まで進化させたいなあ。

ロック系　L



ロック ▶9 シムルグ ▶9 ガルーダ

神の使いといわれてる怪鳥ロック。その巨大さは、ドラゴンに匹敵する。おまけに高空を飛ぶから移動力はピカイチだし、格闘も強けりゃ岩も投げられる。パワーも体力も満点で、一家に一羽いかが？

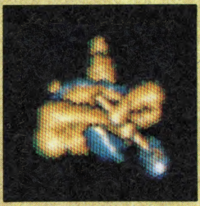
龍系　L



龍 ▶7 地龍 ▶8 天龍 ▶9 神龍

西洋でいうドラゴン。あちらのドラゴンに比べると格闘が弱いが、空を飛べるのがいい。強力な電撃攻撃ができるので、金属を身につけて戦うのは危ないかも。逆鱗に触れると、怒るとか怒らないとか。

サンドゴーレム系　L



サンドゴーレム ▶8 ストーンゴーレム ▶8 アイアンゴーレム ▶8 ガーゴイル

力が強くて、一発の攻撃力がスゴイ!! さらに、体が石とか鉄とかでできてるからすごくカタイ!! ひ弱な人じゃ、傷もつけられないだろう。ただ、頭が悪くて動きがニブイから、みんなで囲んじゃえ。

ユニコーン系　L



ユニコーン ▶9 トライコーン

その角で邪を祓い、どんな病いも治すという神聖な一角獣。ゲームでは敏捷性知性ともに高く、一発の破壊力もかなりある。加えて毒などの特殊攻撃にも強いのだ。１回しか進化しないのが残念だな。

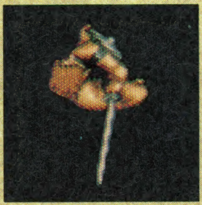
カルチョナ系　L



カルチョナ

ヤギさん。こんな使えないヤツがなんでいるのかって……。え、言っちゃっていいんですか？ 実はこのカルチョナさん、あるアイテムを使うとあるモンスターと合体してキメラになっちゃうんだよな。

バーバリアン系　L



バーバリアン ▶9 バーサーカー ▶9 デストロイヤー ▶9 ダークヒーロー

ソルジャー系より、力と体力はあるが動きが少しニブい。頭もちょっと悪い。こういうヤツには、武器を渡して暴れさせておくのが一番だ。基本的に、人間型のヤツには武器と防具を装備させるといい。

アマゾネス系　N



アマゾネス ▶9 レディーナイト ▶9 闘姫 ▶9 ワルキューレ

力はないけど、弓とか投射武器を持たせると右に出るものがいない。森や山でのゲリラ戦が得意なようだ。なんと、ワルキューレまで進化すると空も飛ぶ。ヒットポイントは低いけど、動きは速いぞ。

ウッドエルフ系　N



ウッドエルフ ▶9 ライトエルフ ▶9 エルフロード

平和を愛する森の妖精たち。でも、美しい外見に似合わずその戦闘力はたいしたもの。魔力は高いし、すばしっこいから頼もしい味方になるだろう。２回の進化でエルフロードってのは、おいしいなあ。

フェアリー系　N



フェアリー ▶9 ピクシー ▶9 スプライト

こちらも妖精。敏捷性は最高なんだけど、戦闘中に逃げ出すクセがある。おかげで、ヒットポイントが少ないわりにしぶとく生き残る。だが、力がなく何の役立つのかと思いきや、実は……。あ、語れず。



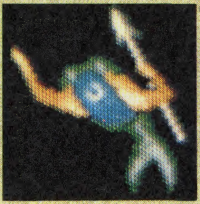
トロール系　N



- トロール
- (9) タイタン
- (9) コロサス
- (9) ヘカトンケイル

トロールにとって、人間やエルフなんてのはサラダみたいなもんだそうだ。ヤツらの強烈な一撃を喰らうと、たいていの敵はノビてしまう。進化すればするほど暴れん坊。こんなのに囲まれたくないぞ。

マーメイド系　N



- マーメイド
- (9) メロウ
- (9) セイレーン

いわゆる人魚。水中で活躍してくれるモンスター。進化すると、いろんな魔法を覚えてかなり強くなる。投射武器なんかも使えるようだぞ。セイレーンの歌声で、みんなを海に引っ張り込んじゃえ。

サーペント系　N



- サーペント
- (13) シードラゴン
- (13) リバイアサン

深海の龍。水中でコイツにかなうモンスターはいないだろう。防御力はたいしたことないが、ヒットポイントが異常に高い。しかも、電撃を使って海辺の敵も攻撃できるぞ。ん、自分は感電しないの？

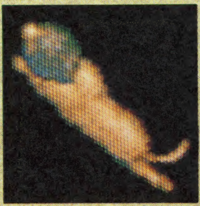
ドラゴン系（アクア）　N



- ドラゴン
- (8) ホワイトドラゴン
- (8) アイスドラゴン
- (8) シルバードラゴン

東洋でいう龍。このドラゴンは2系統いて、こっちは氷の属性を持っている。ドラゴン族にしちゃ体が小さいけど、能力値のバランスがとれてるし、属性がニュートラルだから昼でも夜でも使えて便利。

ライオン系　N



- ライオン

モンスターか、コレ？　さすがの百獣の王も、モンスターの中に入ると見劣りしちゃうなあ。しかも進化しないとは!?　ヤギとヘビをくっつけてキメラ、サソリをつければ……。ん、何か言った？

鬼系　C



- 鬼
- (9) 夜叉
- (9) 羅刹
- (9) 阿修羅

日本が誇る化け物の代表、それが鬼族だ。とにかく、コイツを基準にほかのモンスターの能力を決めたんじゃないかと思うほど、バランスがとれている。当然金棒を持たせたいが、豆はないだろうなあ。



スケルトン系　C



- スケルトン
- (8) ゾンビ
- (9) グール
- (10) ワイト

ガイコツ。いわゆるアンデットモンスターで、RPGでは永遠のヤラレ役。はっきり言ってコイツら弱いんだけど、倒しても倒しても復活しちゃうんだよ。ホント、うっとおしいったらありゃしない。

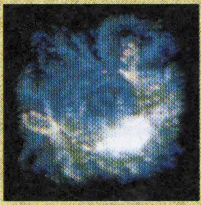
デーモン系　C



デーモン ▶8 アークデーモン ▶9 レッサーデーモン ▶10 グレートデーモン

悪魔だね。サスガに冥界の住人だけあって、強い強い。実力は天使とほぼ同じなんだけど、時間によって強さが極端に違うのだ。昼間はほとんど役立たず。でも反対に夜は、コイツらの独壇場になる。

ミスト系　C



ミスト ▶8 レイス ▶8 ファントム ▶8 スペクター

幽霊だから、物理的な攻撃がほとんど効かない。しかも、格闘戦でも精神攻撃してくるから卑怯だよな。おまけに、ワープ移動で飛び回るときたもんだ。味方ならいいけど、敵だとホントにイヤな相手。

バット系　C



バット ▶7 ブラックバット ▶8 ゴールドバット ▶9 バンパイア

低空を飛び回っての毒攻撃が得意。ヒットポイントは少ないが防御力がけっこう高く、しかも危なくなると逃げ出すので生き残りやすい。バンパイアになると、復活能力まで身に付けるなかなかなヤツ。

ドラゴン系(ファイア)C



ドラゴン ▶8 レッドドラゴン ▶9 ファイアドラゴン ▶9 ゴールドドラゴン

火の属性のドラゴン。やっぱりドラゴンといえば、火をブォーッと吐くのがメジャーじゃなかろうか。魔法攻撃には弱いようだが、そんなのはあり余る体力でなんとかなるさ。早く大きくなってね。

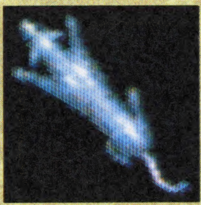
リザードマン系　C



リザードマン ▶9 ヒドラ ▶9 バシリスク

トカゲ人間。最初は剣や弓矢を使うほど知性があるのに、進化するとなぜか触手や毒液で攻撃する。さらに進化すると、咬みついたりもする。ま、強いからいいけどね。バシリスクの石化魔法は超強力。

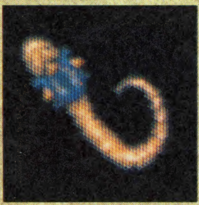
ウルフ系　C



ウルフ ▶9 ヘル・ハウンド ▶9 バージェスト ▶9 ケルベロス

最初はただの狼。格闘がちょっと強い以外は、取り立てて特徴のないモンスター。が、進化すれば火も吐くし魔法も使えるようになる。敏捷性もなかなかだけど、ケルベロスまで育てるのは大変そうだな。

ナーガ系　C



ナーガ ▶9 エキドナ ▶9 ゴルゴン

ヘビ。といってもただのヘビじゃない。格闘戦でも役射武器を使っても毒攻撃、しかも進化すれば睡眠や石化の魔法まで覚えてしまう。砂漠ではナンバーワン!!　体力がなさそうだから、大事に育てよう。

スコーピオン系　C



スコーピオン

ハサミと毒針で攻撃する、砂漠の戦士サソリくん。コイツの毒にやられたら、たとえドラゴンでもイチコロよん、たぶん。しかし、なんでコイツ進化しないんだろう。う～ん、なんだか怪しいよなあ。

アイテム編

『Ⅱ』でも登場したアイテム。今回はもっと種類が増えた。しかも、武器と防具も装備できるようになったのだ。

塔や村などでアイテムをいっぱいみつけて攻め込むことが自軍を勝利に導く一番の早道なのだ!! アイテムを探せ!!

薬草

薬草といったら、やっぱりヒットポイントを回復するアイテムだと誰でも思うでしょう? 実は……、そのとおり!! ヒットポイントを20回復してくれるアイテムなのだ。

魔女の薬草

魔女なんて名前がついてるんで、ちょっとイヤなイメージがあるけど、薬草よりパワーアップしたヒットポイント回復アイテムなんですよ。使うと50ポイント回復するぞ。

エルフの薬草

このエルフの水を飲むと、なんとヒットポイントが 200 も回復するのだ。こいつがいくつか手に入ると、戦闘も楽になるんだけど、これがけっこう手に入らないんだよね。

麻黄丹

ヒットポイント回復系アイテムの中で、一番スゴイ効果を持つのがこの麻黄丹。なんと、一度にMAXまで完璧に回復させてくれるのだ。こいつは、ホントに超便利。

エンジェルの水

ナニナニの水というアイテムを使うと、マジックポイントが回復するぞ。これは10ポイント回復する。武器の中には、マジックポイントを消費するものがあるから必需品。

ケルビムの水

このケルビムの水は、マジックポイントを25回復させるアイテムだ。ところで、ケルビムってのは上級第2位の天使のこと。天使がレベルアップするとコイツに変身する。

セラフィムの水

エンジェル、ケルビムときたら、お次はセラフィム。天使系最高レベルの位の名前がついてるだけあって、このセラフィムの水はマジックポイントを 100 も回復するのだ。

賢者の水

ところがどっこい、セラフィムの水よりスゴイ水があった。なんと、この賢者の水を飲んだモンスターは、マジックポイントを一気にMAXまで回復することができる。

気付け薬

気絶した人の気を取り戻すのが気付け薬、ゆえにこのアイテムを使うと、睡眠や錯乱状態に陥ったモンスターの正気を取り戻すことができるのだ。なかなか便利ですぞ。

至福のラッパ

気付け薬と同じく、睡眠や錯乱から覚醒させる効果がある。ただし、このラッパのほうが気付け薬より使用できる回数が多いのだ。それだけ、手に入りにくいんだけどね。

ユニコーンの角

なんとこのユニコーンの角は、睡眠、錯乱、化石、魅了すべての状態をクリアーにするというすぐれもの。ちなみに、魅了された状態だと相手の言いなりになってしまうぞ。

毒消し草

その名のとおり、毒に犯された状態を解くアイテム。『ファイナル』では、毒攻撃ができる武器なんてものがあって、けっこう毒状態に陥ることが多いのだ。必需品かもね。

青の魔宝石

敵に水の属性のダメージを与えるアイテム。モンスターによっては、水系の攻撃に弱いヤツもいるのだ。たとえば、火を使って攻撃するモンスターはたいてい水に弱いぞ。

赤の魔宝石

こちらは、敵に火の属性のダメージを与えることができる。サーペントみたいに水中が得意なモンスターは、きっと火の攻撃が苦手だから、このアイテムを使ってみよう。

風神の扇

敵に風の属性のダメージを与えるアイテム。決して、風邪のダメージではない。龍系やマーメイド系は風のダメージに強いが、スケルトン系は弱い。使うなら骸骨野郎だぞ。

怒りの宝珠

これを使うと、敵に特殊なダメージを与えることができる。どんなダメージかは使ってみてのお楽しみ。“怒り”ってくらいだから、精神関係のような気はするんだが……。

腰抜けの指輪

“腰抜け”って語感があまりよくないけど、戦闘の途中でバンバン逃げちゃう、山羊みたいなモンスターをお求めのアナタは、このアイテムをぜひとも手に入れるべし。

無我の宝珠

怒りの宝珠とはまた違った特殊なダメージを、敵に与えるアイテム。こちらも、どんなダメージなのかは秘密。ウワサでは、魔法を封じるとか封じないとか封じるとか。

眠りの息

その名のとおり、使うと敵を眠らせてしまうアイテム。この原稿を書いている今、誰かこのアイテムを使ってくれ!! そうしたら、ホントにうれしいぞ、ふぁ一眠い。

オルペウスの竪琴

こちらも、使うと敵が眠ってしまうアイテムだ。気付け薬と至福のラッパの関係と同じで、このオルペウスの竪琴のほうが眠りの息よりも使える回数が多いというわけ。

バシリスクの目

リザードマンがレベルアップすると、やがてバシリスクになる。バシリスクは石化の魔法が使えるのだ。というわけで、このアイテムを使うと敵を石化させてしまえるぞ。

メデューサの首

メデューサといったら、石化魔法が得意なモンスターの代名詞。だから、もちろんこれを使うと敵を石化してしまうのだ。バシリスクの目よりも、使用できる回数が多い。

魅惑の酒

名前のとおり、使うと敵を魅了してしまうアイテム。ただし、なかには魅了できないモンスターもいるので注意。たとえば、石や砂でできているモンスターには効かない。

魔笛

魅惑の酒と同じ効果持つが、使用できる回数がずっと多いアイテム。ソルジャーなどのヒューマン系は、わりと魅了されやすい。ただし、女性には効きにくい傾向があるぞ。

悪魔の酒

悪魔が作った酒を飲んじゃったら、そりゃあ何がなんだかわからなっちゃうよなあ。というわけで、このアイテムを使うと敵を錯乱状態に陥れることができるのだ。

コカトリスの息

コカトリスというのは、所説いろいろあるけど、猛毒の息を持つといわれているモンスター。というわけで、このアイテムを使うと敵は毒に犯されてしまうのだ。

黒後家蜘蛛の牙

敵を毒で攻撃するアイテム。コカトリスの息より使用できる回数が多いのだ。ちなみに、かの有名なアイザック・アシモフの連作推理小説とはまるで関係はありません。

死の接吻

某有名犯罪組織に、裏切者を処刑するとき必ずそいつのほっぺたに接吻するという掟がある。死の接吻というわけだ。というわけで、これは相手を殺してしまうアイテム。

大地の守護石

地の属性の攻撃のダメージを弱めるアイテム。といっても、ほとんどの武器は地の属性の攻撃をするので、単純にヒットポイントの少ないモンスターに使うのが得策かも。

氷の守護石

水の属性の攻撃のダメージを弱めるアイテム。ちなみに水の属性の攻撃に弱いのは、ファイア系のドラゴンたちに、スケルトンやゾンビ、そしてリザードマンなどだ。

炎の守護石

火の属性の攻撃のダメージを弱めるアイテム。火の属性の攻撃に弱いのは、海を得意とするモンスターと、アイス系のドラゴン、そしてまたまた登場のスケルトン&ゾンビ。

風の守護石

風の属性の攻撃のダメージを弱めるアイテム。マーメイド、メロウ、セイレーン、そしてこれまたスケルトン系のモンスターが風の属性の攻撃に弱いのだ。

鬼神の守護石

地水火風、すべての属性の攻撃のダメージを弱めるアイテム。今まで読んできて気づいたと思うけど、スケルトン系に使ってあげるといいかもね。あと、マスターかな?

命の実

このアイテムを使うと、ヒットポイントのマックスを上げることができる。もし手に入れたら、まずこの実を使ってから薬草やヒール系の魔法を使うのがベストですぞ。

祝福の実

ヒットポイントのお次は、マジックポイントのMAXを上げることができるアイテムだ。マスターは、マジックポイントは多ければ多いほど有利なのでどんどん使おう。

力の実

その名のとおり、力のパラメーターを上げるアイテム。フェアリーやミストみたいに力の弱いモンスターに使うか、もともと力のあるトロールなどに使うか悩むところだ。

風の実

これを使うと、まるで風のように戦うことができるというアイテム。つまり敏捷性のパラメーターをアップさせ、敵の攻撃をパッパと避けられるようになるというわけだ。

技の実

この実を食べると、器用さのパラメーターがアップする。手先が器用になればなるほど、武器をまるで自分の腕のように扱えるようになるわけで、命中率もアップするぞ。

知恵の実

『Ⅱ』にも登場した、知力をアップさせるアイテム。知力が高いと、魔法攻撃が成功しやすくなるのだ。だから、魔法攻撃ができるモンスター、またはマスターに使おう。

秩序の鏡

使ったモンスターの属性が何であれ、すべてLAWにチェンジさせてしまうアイテム。今回は、属性によって不利な時間帯や有利な時間帯があるので、これは便利ですぞ。

混沌の鏡

使ったモンスターの属性をCHAOSにチェンジさせてしまうアイテム。ちなみに、CHAOSは昼間は攻撃力が7割強に落ちてしまうのだ。そのかわり夜間は得意だ。

ヘルメスの靴

ヘルメスというのは、ギリシア神話に登場する非常にす速いことで有名な神。そんなヘルメスの靴を履けば、それはつまりグ〜ンと移動力が増すということですな。

ウィングリング

ソルジャーなど空中移動できないモンスターを、高い山でも越えられるようにするアイテム。つまり、移動属性をチェンジさせてしまうわけで、こりゃ便利ですぞ。

アクアリング

浅瀬なら移動できても、深い海は泳ぐことができないというモンスターでも、これを使うとサーペントのように深海をガシガシ移動できるようになるというアイテム。

死霊の指輪

ミスト、レイス、ファントム、スペクターというゴースト系のモンスターは、瞬間移動できるのだ。このアイテムを使うと、誰でも移動属性がゴーストと同じになれるぞ。

不死鳥の指輪

このアイテムを使ったモンスターは、いくら攻撃されても、次のターンになるとヒットポイントが回復できるようになるのだ。トロールとかに使うと、とっても便利だぞ。

成長石

『Ⅱ』でも重宝した、レベルを1アップさせるアイテム。あと1レベルアップすればクラスチェンジできる、なんてとき使うのが上手な使い方だ。ホント、これは便利だぞ。

進化石

究極の便利アイテム。なんと、モンスターを1クラスアップさせてしまうのだ。『Ⅱ』でも、この進化石を見つけると、天にも昇る気分を味わえたもんだ。ちとオーバー?



WEAPON 武器を装備させると……いろんな攻撃ができるぞ。

アイテムの次は、武器のご紹介。表の〝攻撃〟は、相手へのダメージランクを表わしてるぞ。ちなみに、Aがダメージ大でEが小。ただ、攻撃がEランクでも攻撃回数が多ければ、攻撃がAランクで回数が1より有利な場合もある。そのヘンをよ〜く考えるべし。

ヒール系の武器は、回復ランクを表している。また、〝効果〟は、最初の文字が攻撃の種類で、次の文字が特殊攻撃だ。そうそう、なかにはマジックポイントが必要な武器もあるらしいよ。

名前	攻撃	回数	距離	効果
フェアリーダガー	E	4	1	地
プリティーソード	E	4	1	地
フェアリーソード	D	4	1	地
小聖剣	D	4	1	地
ダッガー	E	2	1	地
シルバーダッガー	D	2	1	地
ポイズンニードル	E	2	1	地毒
スリープニードル	E	2	1	地眠
ブロンズソード	E	2	1	地
スチールソード	D	2	1	地
シルバーソード	D	2	1	地
ユーツソード	C	2	1	地
ポイズンソード	E	2	1	地毒
ファイアソード	D	2	1	火
サラマンダーの剣	D	2	1	火
アイスメイカー	D	2	1	水
ウンディーネの剣	D	2	1	水
サンダーブレード	D	2	1	風
シルフの剣	D	2	1	風
ソウルブレイカー	D	2	1	精石
エクスカリバー	C	3	1	地
ノートゥング	D	4	1	地
グラム	C	2	1	特眠
ドラゴンクロウ	D	3	1	地
村正	A	1	1	地
ローンバスター	D	2	1	特
普都御魂	C	2	1	特
魔封の剣	B	2	1	特
クラブ	E	1	1	地
メイス	E	1	1	地

名前	攻撃	回数	距離	効果
ウォーハンマー	D	1	1	地
金棒	B	1	1	地
フレイル	E	2	1	地
モーニングスター	D	2	1	地
パワーフレイル	D	2	1	地
ホーリーフレイル	C	2	1	地
ハンドアックス	E	2	1	地
バトルアックス	D	2	1	地
グレートアックス	D	2	1	地
ホーリーアックス	C	2	1	地
シャドウアックス	B	2	1	精錯
鞭	E	3	1	地
金剛鞭	D	3	1	地
ポイズンウィップ	D	3	1	地毒
クィーンウィップ	D	4	1	地魅
レイピア	E	3	1	地
フラムベルグ	E	3	1	地
エペ	D	3	1	地
ユーツレイピア	D	3	1	地
ランス	D	1	1	地
ハルバード	D	1	1	地
グレートランス	C	1	1	地
ホーリーランス	B	1	1	地
アリストの剣	E	2	1	地
ホーリーレイピア	C	3	1	地
ショートボウ	E	2	1	地
ロングボウ	D	2	2	地
アイアンボウ	D	2	2	地
グレートボウ	C	2	3	地
ファイアボウ	D	2	1	火

名前	攻撃	回数	距離	効果
灼熱の弓	D	2	2	火
アクアボウ	D	2	1	水
風雪の弓	C	2	2	水
雷の弓	D	2	2	風
魔神の弓	C	2	2	精
ポイズンボウ	E	2	2	地毒
スリープボウ	D	2	2	地眠
ストーンボウ	D	2	2	地石
ブラックボウ	D	3	2	精
エクストラボウ	D	3	2	精
メルファラの弓	D	4	3	特
すごい弓	D	3	3	地
すっごい弓	D	3	3	地
ゴウニュの魔弓	C	3	3	地
クロスボウ	D	1	3	地
クインクレン	B	1	3	地
ジャベリン	D	1	1	地
スピア	D	1	1	地
スピアスロワー	C	1	2	地
グラディウス	A	1	2	地
スリング	E	3	1	地
ボーラ	E	3	2	地
ユーツスリング	D	3	3	地
エイラスリング	D	5	2	地
ブロウパイプ	E	3	1	地
ポイズンブロウ	D	3	1	地毒
スリープブロウ	D	3	1	地眠
ファイナルブロウ	C	3	2	特
妖精の杖	E	3	1	地
妖精の竪琴		2	2	眠
混乱の小杖		2	2	錯
魅惑の小杖		2	2	魅
パワースタッフ	E	1	1	地
パワーワンド	D	1	2	地
パワーストーン	E	2	3	地
ファイアスタッフ	E	1	1	火

名前	攻撃	回数	距離	効果
ファイアワンド	D	1	3	火
ファイアストーン	E	2	3	火
アイススタッフ	E	1	1	水
アイスワンド	D	1	2	水
アイスストーン	E	2	3	水
ウインドスタッフ	E	1	1	風
ウインドワンド	D	1	2	風
ウインドストーン	E	2	3	風
マインドスタッフ	E	1	1	精
マインドワンド	D	1	2	精
マインドストーン	E	2	3	精
ファイナルワンド	C	1	2	特
エビルワンド	E	5	2	地
魅惑の鏡		3	1	魅
混乱の杖		1	2	錯
混乱の霧		2	2	錯
ストーンスタッフ		1	1	石
ゴルゴンの首		2	2	石
魅了の杖		1	2	魅
魅了の鎖		2	2	魅
睡魔の午後		1	2	眠
魔の子守歌		2	2	眠
ヒールスタッフ	E	1	1	治癒
ヒールワンド	D	1	2	治癒
ヒールストーン	B	1	3	治癒
回復の宝珠	B	2	2	治癒
回復の護符	E	5	1	治癒
完全回復の杖	A	10	1	治癒
ヒールリング	E	1		治癒
解毒の指輪		1		解毒
回復の羽	D	2	1	解毒
回復の小杖	C	2	2	解毒
目覚めの杖		1	1	覚醒
クリアの杖		1	1	※1
何でもワンド	E	2	2	※2
解毒の杖		1	1	解毒

※1　解毒状態以外すべてを治癒　※2　すべての状態を治癒

ARMOR

かわいいモンスターたちに……
防具も買ってあげられるぞ

アイテムに武器ときたら、もちろんお次は防具だ。今回は、かわいいモンスターたちに防具を装備できるぞ。ふつうに手に入る防具のリストを載せたので役立ててくれ。ウワサでは、ここに紹介したもの以外にも特殊な防具が存在するらしいが、今はまだ秘密。

そうそう、表の見方を説明しておこう。地、水、火、風、毒というのは、水や風や毒の攻撃をどれだけ防げるかということを表わしている。同じように精＝精神攻撃、石＝化石、睡＝睡眠、錯＝錯乱、魅＝魅了を表している。あとアルファベットだけど、AがAランク、Eが最低ランク。そして、Sはスペシャルにダメージを受けるということ。何も記入されていないのは、その項目に対する防御はゼロということだ。



14

名前	地	水	火	風	精	毒	眠	石	錯	魅
フェアリークロス	E	E				E	E	E	E	E
フェアリーメイル	E					D	E	E	E	E
フェアリーローブ	E				E	E	C	D	C	D
妖精のドレス	E	E	E	E		D	A	C	A	C
プリティーメイル	C	D	D	D	D	B	C	D	C	D
ティターニアの鎧	B	C	C	C	C	B	C	D	C	D
小妖精の羽衣	E	E		E		B	B	B	B	B
クロスメイル	E	E				E				
レザーメイル	E	E				D				
スケールメイル	D					D				
リングメイル	D					D				
チェインメイル	C					D				
炎の鎧	D		C			C				
氷雪の鎧	D	B				C				
雷の鎧	D			C		C				
ホーリーメイル	D	E	E	E	C	B	C	D	C	D
キュイルボイル	B	E	S	E		B				
混沌の鎧	C		A	S		C	S	A	A	S
秩序の鎧	C		S	A		C	A	S	S	A
マインドメイル	C	C	C	C	S	C	C	C	C	C
奇妙な鎧	B	S	A	S	A	C				
シルバーチェイン	C	D	D	D	D	A				
アクアメイル	C	B	E	D	D	A				
ファイアメイル	C	S	A	D	D	A				
ウィンドメイル	B	E	E	A	E	A				
アースメイル	A									

名前	地	水	火	風	精	毒	眠	石	錯	魅
メルファラの鎧	B	C	C	C	C	A	C	C	C	C
ローブ	E	E			E	E	D	E	D	E
ホーリーローブ	E	E	E	E	D	C	C	D	C	D
羽衣	E	E	E	E	C	B	B	B	B	C
ドレス	D	D	E	E	B	A	A	B	A	B
貫頭衣	E	E								
ホーリークロス	D	E	E	E	C	B	B	C	B	C
クロスアーマー	E	E				E				
クロスアーマーII	D	C				E				
レザーアーマー	E	E				D				
レザーアーマーII	D	D				D				
スケールアーマー	E					C				
ユーツスケール	D					C				
リングアーマー	D					C				
ユーツリング	C					C				
チェインアーマー	D					C				
ユーツチェイン	C					C				
プレートアーマー	C					B				
ユーツプレート	B					B				
ファイアアーマー	D		C			C				
ファイアプレート	C		B			B				
アクアアーマー	D	C				C				
アクアプレート	C	B				A				
サンダープレート	C			B		A				
ホーリーアーマー	D	E	E	E	C	A				
浸油皮甲冑	B	E	S	E		B				
カオスプレート	B		B	S		A		C	C	
ロウアーマー	B		S	B		D	C			C
ゴーストアーマー	B	B	B	D	S	C				
オッドアーマー	A	S	A	S	A	C				
三角緑神獣甲冑	C	D	D	D		C				
すごい甲冑	C	C	C	C		B				
ドラゴンアーマー	B	C	C	C	E	B				
龍鱗甲	B	E	B	D	D	B				
ティラムの甲冑	A	C	C	C	C	A	B	C	A	C
Dコスチューム	A	A	A	A		A	B	B	B	B

魔法編

魔法には、今回も大魔法とマスターが使う魔法アイテムの2種類がある。というのは、前作『Ⅱ』と同じ。ただし、種類がグ〜ンと多くなってるし、使い方もちょっと変わったのだ。

マジックポイントを自由に注ぎ込め

ズバリ言って、今回の『ファイナル』には4種類の魔法があるのだ。まずひとつめが、〝目覚めの杖〟や〝ゴルゴンの首〟など、魔力を持つアイテムを使う魔法。次が、モンスターが持つ特殊能力、たとえばリザードマン系モンスターの石化といった魔法だ。3つめが、マスターのみが使うことができる魔法アイテムによる魔法。これについては、次のページにアイテムリストを載せておいたので、そちらを見てください。そして最後が、〝ファイア〟や〝ヒール〟といったおなじみの大魔法だ。

4つのうち、マスターのみが使える魔法アイテム以外は、すべてマジックポイントを消費する。ここで注意しなければいけないのが、部下のモンスターはマジックポイントがゼロになっても、たんに魔法攻撃ができないだけだが、マスターのマジックポイントは絶対ゼロにしてはいけないということだ。というのも、ゼロになった瞬間、必ず配下のモンスターから裏切るヤツが出てしまうから。だから、常にマジックポイントの残量をチェックしながら、魔法を使わないといけないわけ。

そうそう、大魔法のかけ方が今までとちょっと変わったので、そちらにも注意してほしい。今までは、この魔法にはこれだけのマジックポイントが必要と、あらかじめ決められていたんだけど、『ファイナル』では消費するマジックポイントを自分で決めることができるのだ。もちろん、消費するマジックポイントが多ければ多いほど効果も絶大になっていくぞ。

大魔法については、『ファイナル』で増えたものの名前だけを下に列挙しておく。使用効果、使えるマスターの属性、取得レベルといった詳しいことは、次号以降の徹底解剖で紹介する予定なので、期待しててほしい。



⬅どの大魔法を使おうかな、てな感じで魔法を選ぶのもまた楽しいんだな。

こんなにいっぱい増えた大魔法

ショック	ショックウェーブ	ハイパーショック
ホワイトアウト	パワードレイン	ヒールエリア
ハリケーン	エナジードレイン	アンチドーテ
アイスセンス	ストロング	クレバー
チェンジカオス	チャンジアイス	
テレポータ	グレートフラッド	
アスピレータ	エラプション	
ドライウォータ	バーニングソウル	



ネクタール

使うと自軍の全モンスターのヒットポイントとマジックポイントが、すべてMAXまで回復するという、とんでもなく便利なアイテム。これさえあれば怖いものなし!!

聖杯

『ファイナル』の目玉の大魔法アイテム。なんと、死んだはずのかわいいモンスターを、蘇らせることができるのである。プレー中、必ずいくつか手に入れることになるだろう。

邪杯

こちらも、死者復活のアイテム。ただし、こちちはいけにえが必要。つまり、必ず自軍のモンスターの中からランダムで1匹が、生き返るヤツの代わりに死んでしまうのだ。



地脈の封印

ズバリ、大地震を起こすためのアイテム。大魔法のクェイクと同じ効果がある。ただし、この手の魔法は敵のみならず自軍のモンスターも被害にあうので、注意しよう。

浄化の水脈

このアイテムを使うと、大洪水を起こすことができる。水の属性の攻撃が苦手なモンスターが集中している場所で使うと、面白いほどの効果が現われるはずだぞ。

大いなる炎の鎚

富士山だろうが浅間山だろうが、たとえそれが死火山だとしても、このアイテムさえあれば大噴火を起こすことができるのだ。もちろん、近くにいる敵は大ダメージ!!

空虚の槌

あたりを真空にしてしまうというアイテム。大魔法のアスピレータと同じ効力を持つ。どういう効力かというと、空を飛んでいるモンスターだけにダメージを与えるのだ。

渇水の杖

水を干上がらせるアイテム。大魔法のドライウォータと同じ効力。水をなくしちゃうと困るのは……、そう、海にいるモンスターーだけにダメージを与える魔法というわけ。

賢者の目

これを使うと、隠されたものを発見できる。『Ⅱ』では隠された塔を発見できたが、今回は塔とは限らないのだ。宝箱かもしれないし村かもしれないし、ワナかもしれないぞ。

飛翔石

自分の塔なら、どんなに離れていてもモンスターをワープさせせることができるという、ホントに便利なアイテム。大魔法のタワーワープと同じ。これはホントに役立つぞ。

光の封印

たとえ夜でも、真昼にしてしまうアイテム。LAW系のモンスターが自軍に多いときは、昼間のほうが有利。反対に、CHAOS系モンスターの攻撃を鈍らせるときにも便利。

闇の封印

こちらは、昼を夜に変えてしまうアイテム。くりかえすが、LAW系のモンスターは昼間攻撃力がアップし、夜になるとガクンとダウンしてしまう。CHAOSはその逆。

炎の聖獣の封印

『ファイナル』ならではのアイテム。これを使うと、なんとロックがファイヤーバードにクラスチェンジするのだ。ただし、この炎の聖獣の封印がないと絶対変身しないぞ。

不死鳥の灰

ファイヤーバードをフェニックスにチェンジさせるアイテム。フェニックスはその名のとおり、一撃で倒さない限り次のターンでヒットポイントを回復する"不死"の鳥だ。

蠍と獅子の紋章

マンティコアを創り出すアイテム。〇〇と〇〇にこのアイテムを使うと……、あ〜ら不思議、マンティコアができちゃった!! マンティコアは腕力もあり毒の耐性も高い。

ドラゴンの鞍

ドラゴナイトを創り出すアイテム。ドラゴナイトは、腕力が強くて地、火、水の属性の攻撃に強いし、毒や石化、錯乱、睡眠攻撃もなかなか受けにくいという強いヤツだ。

鳥獣紋の巻物

グリフォンを創り出すアイテム。グリフォンってのはどんな形をしているかな？ それさえわかれば、あのモンスターとこのモンスターを合体させればいいとわかるはず。

キメラの封印

キメラを創り出すアイテム。これはもうわかってるよね？ 山羊くんとヘビくん、つまりカルチョナと……。キメラは、ヒットポイントが多くてしぶといのがウリなのだ。

スフィンクスの眼

スフィンクスを創り出すアイテム。このほかにも、まだまだ合体アイテムや、モンスターメイキングアイテムが存在する。どんなモンスターが創造できるのか楽しみだね。

裏切りの花

敵国のモンスターが、マスターを裏切ってしまうというアイテム。『Ⅱ』にもあったんだけど、このアイテムを上手に使えば、短時間で敵国を滅亡させることも可能なのだ。

影の手

自軍のモンスターすべての攻撃回数を増やしてくれるという、ありがた〜いアイテム。攻撃回数が増えれば、それだけ相手に与えるダメージも大きくなるってことだよね。

夢魔の目

敵国のすべてのモンスターに、スリープの効果があるアイテム。戦況を一気に自軍に有利にしたいときに使うといいのだ。ただし、マスターには効かないので注意のこと。

ブラッククラウド

敵全体の動きを遅くするアイテム。有効期間は1フェーズの間だけなので、何回かけ直す必要があるので注意。わりと地味な効果とはいえ、使い方によっては役立つぞ。

天の鍵、地の鍵

このふたつの鍵がないとゲームが終了しないという、と〜っても大切な鍵。どうやら、どこかにある大切な城の封印を解くのに必要らしい。どこにあるんだろうか……!?

特別企画 システムソフト インタビュー

今、あらたまって『MofM』シリーズに迫る!

『MofM』の生みの親に話をうかがってみたのだ

何度も言うようだが、『MofM』シリーズも、この『ファイナル』で打ち止め。ひとつの時代が、ついに完結したわけである。そこで今回は、それを記念して、システムソフトの『MofM』シリーズ開発担当の人に、インタビューなんぞをしてしまったのだ。

ターゲットは、開発本部第1開発部副部長であり、『元祖』、『II』の創造主である福田史裕さん(下の写真左)と、『ファイナル』の生みの親である渡辺徹(写真右)さんだ。

――ではまず、おふたりと『MofM』との出会いについて聞かせてください。

福田 僕は、『元祖』の前の、『ファンタジーナイト』から関わっているんです。最初、あまり時間をかけずにソフトを1本作れと言われたもので、『現代大戦略』のシステムをそのままもらってしまって、『ファンタジーナイト』を作ったんです。ファンタジー系のウォーゲームを、どうしても作りたかったもので。それで、それが評判よかったので、今度はもっと本格的なものを作ろうということになりまして、PC-8801版の『元祖』を作ったわけです。そしてその後は、PC-9801版の『元祖』、『II』と次第に進化してきて、今回『ファイナル』にまでたどり着いたということです。

渡辺 システムソフトに入社する前の話ですが、私は、福田さんとは、九州大学SF研の先輩後輩の間柄だったんでして、その関係で福田さんに『元祖』をもらって、かなりやり込んだんです。作る側としては、『II』のときにシナリオをひとつ担当したのが最初ですね。

福田 私は『ファイナル』にはあまり関わっていないんです。だけど、『元祖』を作ったときに、すでに『II』、『III』の構想はあったんですよ。『元祖』を出したときは、ファンタジーウォーゲームというジャンルがまだ未発達だったんで、最初から小出しにしていこうと考えてたんです。それで、『II』までは作ったんですが、その後ちょうど渡辺くんが入社してきたんで、それじゃあ次は彼に任せちゃおうと思って。

――完全に渡辺さんに委ねて。

福田 ただ、『MofM』は、要するに大戦略をベースにしているんですよ。部隊での戦闘や、HEXマップなどといった点ですね。そういった、基本になっているところだけは絶対に変えないでくれというのが、僕からの渡辺くんに対する唯一の注文でしたね。

渡辺 そのほか、マスターがモンスターを召喚して配下にする、というところなどもそうですね。今回、タイトルに〝ファイナル〟とつけたのは、これ以上システムを変えていこうとすると、それはもう『MofM』じゃなくなってしまうと、そういうところまできちゃっているからなんです。だから、〝ファイナル〟と言っても、もうファンタジーもののシミュレーションゲームは作らないとか、そんな気は全然ありません。ただ、今後は、今までとはまったく別の発想で、別のゲームを作ってみようと思っているだけです。



↑未来を鋭い目で見つめる、システムソフト開発陣。こういうふうにこんだけ並んでくれると、実に壮観だ。



『MofM』シリーズは実験的なソフト

福田　『MofM』は、システムソフトの作品の中では、わりと実験的なソフトという位置付けになってるんですよ。たとえば、キャンペーンモードは、まず『元祖』から始まって、『大戦略』シリーズに反映したものですし。『大戦略』シリーズと『MofM』シリーズは、互いにフィードバックしあって、毎回毎回新しいものになっていくんです。ただ、『MofM』のほうが、世界がファンタジーなので、わりとなんでもありってことで、新しいことがしやすいんですよ。

――すると、『MofM』は『大戦略』と表裏一体というわけですか。

福田　そうですね、進歩していくにつれて、それぞれのユーザーも増えてきましたし。戦車や戦闘機のシミュレーションゲームはダメでも、モンスターとかなら……、という人もわりと多いんです。で、そんな人がまず『MofM』をプレーし、これならってことで『大戦略』をプレーする。もちろんその逆もあります。そうやって、シミュレーションゲームのプレーヤーが増えてきた、というところは確かにあるんですよ。

渡辺　ただ、ストーリー的な要素は、『大戦略』のほうにはあんまりありませんが。ストーリーと言えば、面白いことに、『MofM』をファンタジー作品として見た場合、普通の、今までのロールプレイングゲームのシステムでは絶対にできないことができるんですよ。普通のロールプレイングゲームは、あくまで個人の戦いの域を出ませんが、ファンタジー世界の戦いというのはそれだけじゃない。国を単位にした大規模な戦いも、また存在するわけです。『MofM』は、それをやっているんです。ひとつのマップが、１回の戦闘というイメージで考えれば、規模こそ違うけれども、普通のロールプレイングゲームとシステムはほとんど変わらないと言ってもいいと思います。



『MofM』シリーズのライバルは誰だ？

――最近、ファンタジーシミュレーションというジャンルも、けっこう盛んになってきていますが、現在までに発売されたソフトの中で、強く意識しているソフトはありますか？

福田　やっぱり、ファミコンの『ファイヤーエムブレム』ですね。『II』を開発してる最中に発売されたんですが、我々も、将来的にあれにかなり近いものを考えていたので、先を越されてしまったなと感じました。

――『ラングリッサー』とか、『シャイニングフォース』とか、なんだかパソコンソフトよりも、家庭用ゲーム機のほうで元気がありますね。

福田　『MofM』を含むそういうソフトは、どれもシミュレーションとロールプレイングの融合体なんですが、我々が強く意識して見ているのは、ベースとなっているのがシミュレーションとロールプレイングのどちらなのか、という点ですね。『シャイニングフォース』などはベースがRPGですが、『ファイアーエムブレム』や『MofM』は、シミュレーションのほうがベースになってるんですよね。それで微妙に違ってくるんですよ。もちろん、どっちがいいとかではなく、両方作ってみたいからこだわっているんですが。

渡辺　『MofM』とは逆に、ロールプレイングをベースに、タクティカルコンバットの要素を少々加えたのが、『ティル・ナ・ノーグ』と言えるんじゃないですか。あれで、キャラが最初から20人ほどいて、それで戦闘ができれば、もっとシミュレーション色が強くなるんだろうけど……。

――とすると、次回作はどんなものになるんでしょうか？

福田　来年くらいには、『ティル・ナ・ノーグ』に近いノリで、『MofM』とはまったく逆のコンセプトというゲームを作ってみたいですね。

渡辺　具体的ではないんですが、オーソドックスなものも、そうでないものも、たくさん作っていきたいです。

――なるほど。今日はお忙しい中、どうもありがとうございました。



⬅最後の『MofM』シリーズ、『ファイナル』。次に出るソフトは、いったいどんなものになるのだろうか。

マスター・オブ・モンスターズ・ファイナル データブック

Master of Monsters Final

Rings of Twilight

◆デザイン/三宅政吉、本間智嗣　◆モデル製作/ジャンボタニシと安藤　◆撮影/八木沢芳彦

LOGiN 23号特別付録
平成４年12月４日発行（毎月２回第１、第３金曜日発行）第11巻　第23号　通巻160号
Printed in Japan